

PARELLI SEVEN GAMES



SPIELE

Beschäftigt man sich mit Natural Horsemanship kommt man schwer um die 7 Spiele von Pat Parelli herum.

Jeder hat von den Spielen gehört und man fragt sich was spielen die denn so und vor allem warum. Die Grundidee bei den Spielen ist eine nachvollziehbare Methode für Mensch und Pferd eine Kommunikation aufzubauen. Da die Spiele in Stufen aufgebaut werden kann man sein eigenes Tempo wählen und natürlich das Tempo seines Pferdes. Klappt ein Spiel nicht, ist das nicht schlimm man geht einfach zum vorigen zurück und festigt dieses und beginnt dann erneut mit dem nächsten. Der Aufbau der Spiele erscheint mir sehr logisch, es geht im Grunde darum „wer bewegt wen“ und stellt eine Rangordnung her in der das Pferd einen Leader findet und sich auf seinen Menschen verlassen kann.

LEVEL 1

SO BEGINNT DAS SAVY PROGRAMM VON PAT PARELLI UND ES WERDEN DIE 7 SPIELE GESPIELT. DA DIE 7 SPIELE GLEICHZEITIG EINE SKALA DARSTELLEN IN DER ICH MICH UND MEIN PFERD MESSEN KANN HAT ES CHARME. ICH KANN ALSO IMMER MIT DEN 7 SPIELEN PRÜFEN OB NOCH ALLES KLAPPT, OB DAS PFERD VERTRAUT, SICH WEGSCHICKEN LÄSST UND RUHIG WIEDER ZU MIR KOMMT. DIE 7 SPIEL KURZ ERKLÄRT:

FRIENDLY GAME 01

In diesem Spiel geht es darum, deinem Pferd zu versichern, dass du ihm nicht weh tun wirst, selbst wenn du es könntest. Neben der positiven Beeinflussung des Streichelns provozieren wir das Pferd mit Situationen in denen es Angst hat und beweisen ihm, dass diese es nicht verletzen werden. Du solltest es überall anfassen und streicheln können, Seile um seine Beine, auf seinen Rücken oder über seinen Kopf schwingen, um es herumhüpfen... das Geheimnis liegt im Rhythmus bis es realisiert, dass es nichts zu befürchten hat und stehen bleiben kann.

Viele Pferde, auch wenn sie jahrelang geritten wurden, haben nie die Gelegenheit erhalten, sich richtig mit dem Sattel anzufreunden. Du kannst das „Friendly Game“ mit der Satteldecke und dem Sattel spielen, indem du sie leicht auf seinen Rücken und wieder herunter schwingst bis das Pferd sich dabei wohlfühlt. Zwei Dinge sind hier sehr wichtig: Das eine ist, dass während du dem Pferd erlaubst zu driften, es dich anschauen sollte und du hältst das Seil lang und locker. Das andere ist, den Rhythmus

beizubehalten. Dies gibt dem Pferd Selbstvertrauen, da es die Situation voraussehen kann. Das „Friendly Game“ wird auch zwischen den Spielen angewandt, um das Pferd zu beruhigen und so das Gleichgewicht zwischen Dominanz und Freundschaft zu bewahren.

PORCUPINE GAME 02

Pferde haben ein angeborenes Programm, genannt „Oppositions Reflex“. Dies ist, was das Pferd gebraucht, wenn es sich in Gefahr fühlt. Dies ist der Instinkt, sich gegen Druck zu wehren, sei es ein Halfter, ein Gebiss oder dein Bein. Dies ist auch der Grund warum Pferde manchmal zurückziehen, wenn sie angebunden sind und Schwierigkeiten mit engen Räumen (wie Transportern) haben. Die Platzangst ist eine Strategie des Überlebens. Das „Porcupine Game“ lehrt deinem Pferd von Druck zu weichen. Die meisten Leute benutzen „stachelnden“ Druck. Du sollst aber lernen, stetigen Druck anzuwenden, damit du deinem Pferd lehrst, dass es in seiner Verantwortung liegt, Komfort zu finden. Sei gewarnt, Pferde sind sehr gut in diesem Spiel, sie haben den schwarzen Gurt und werden dies gegen dich anwenden, um zu sehen wer zuerst vom Druck weicht. Sei standhaft wie ein Zaunpfahl, was soviel heißt wie, sobald das Pferd vom Druck weicht, erhält es Komfort, der Druck folgt ihm nicht. Wenn das Pferd dieses Prinzip einmal gelernt hat, wirst du überrascht sein, wie fein es reagiert. Erinnerung dich, beginne sanft und erhöhe den Druck mehr und mehr, bis das Pferd weicht. Sobald sich das Pferd bewegt, streichle diese Stelle. Kannst du dein

Pferd mit mäßigem Druck deiner Fingerspitzen vorwärtsrückwärts, seitwärts nach rechts und links verschieben, den Kopf nach unten und nach oben, sowie die Vorhand und die Hinterhand bewegen? Dein Pferd sollte mit deinen Fingern in Kontakt bleiben (nicht vor ihnen flüchten) und anhalten, sobald du es streichelst.

DRIVING GAMES 03

Pferde bewegen sich gegenseitig ständig, sei es mit einem Blick, einer Bewegung der Ohren, einem Schlag des Schweifes oder einem Anheben des Hinterbeines. Dies ist die Körpersprache die Dinge ausdrückt wie: Wenn du dich nicht bewegst wirst du in meine Zähne oder meine Hufe laufen! Das „Driving Game“ kommt nach dem „Porcupine Game“. Das Pferd muss zuerst lernen, von deinem physischen Druck zu weichen, bevor es lernen kann, von deinem mentalen Druck zu weichen. Dies ist die Sprache der Vorschläge. Kommt das Pferd deiner Aufforderung nicht nach wird es in deinen Physischen Druck, wie ein schwingendes Seil, einen Stock oder deine Hand laufen.

Du wirst nicht versuchen es zu berühren, aber falls es sich nicht bewegt, wird es automatisch berührt werden. Darin besteht ein klarer Unterschied, den Pferde sehr gut verstehen. Schlägst du ein Pferd mit Absicht, wird es dich dafür verantwortlich machen und vielleicht sogar gegen dich ankämpfen. Das Schlimmste dabei ist, dass es diese Gewalt nicht versteht. Gebrauchst du mentalen Druck für die Aufforderung, sich zu bewegen, und es läuft in deinen physischen Druck, wird es sich selbst dafür verantwortlich machen und lernen, schneller zu weichen. Es wird deiner Aufforderung nachkommen und nach dem zweiten oder dritten Mal weichen. Das Schlimmste was wir machen können ist, das Pferd anlügen, indem wir mental etwas fordern, den physischen Druck ankündigen jedoch nicht anwenden, obwohl sich das Pferd nicht bewegt hat. Es wird sehr schnell lernen und wissen, dass wir es nicht ernst meinen und dementsprechend respektlos sein. Es muss wissen, dass sein Leader nicht lügt und gerecht ist, genau wie dies bei einem dominanten Pferd der Fall sein würde. Teste ob du dein Pferd durch bewegen deiner Finger (als ob du es mit Wasser anspritzen würdest) rückwärts senden und seine Vorhand bewegen kannst, indem du dies gegen seinen Kopf ausübst. Kannst du seine Hinterhand bewegen, bis es sich dir gegenüberstellt und dich anschaut. (Schwinde das Seil gegen seine Hinterhand, halte genügend Abstand zum Pferd, lass das Seil es wenn nötig berühren. Sobald das Pferd dir

gegenübersteht und dich ansieht, streichle seinen Kopf und lass es spüren, dass es das Richtige getan hat, dann wiederhole. Es wird zu einem Punkt kommen, wo es seine Hinterhand bewegen wird, sobald du sie konzentriert anschaust, und wird sich dir gegenüberstellen).

YO YO GAME 04

Du richtest dein Pferd auf einer geraden Linie rückwärts und vorwärts. Zu Beginn wird das Pferd wahrscheinlich auf eine Seite driften. Unser Ziel ist, dass es auf einer geraden Linie geht. Du wirst Pferde finden, die sehr leicht zu dir kommen, aber sich beim Rückwärtsgehen schwer tun. Andere werden sich beeilen, rückwärts zu gehen, jedoch nur mit Mühe zu dir zurück kommen. Das ist ein Yo! Das „Yo – Yo Game“ bringt dies ins Gleichgewicht. Fordere dein Pferd auf, rückwärts zu gehen, indem du zu Beginn sanfte, dann immer stärkere Bewegungen in das Seil sendest, bis das ganze Halfter mitschwingt und es unkomfortabel wird. Wenn dein Pferd versucht rückwärts zu gehen um Komfort zu finden, hör sofort auf, damit das Pferd weiß, dass es das Richtige getan hat. Wiederhole, bis das Pferd versteht.

Frage für einen Schritt oder zwei, dann zwei und mehr, bis du es ohne Problem ans Ende des Seils senden kannst. Nun bringe das Pferd wieder zu dir zurück. Lass das Seil durch deine offenen Hände gleiten, schließe nach und nach die Hände und lass das Seil immer weniger gleiten, bis das Pferd einen Schritt in deine Richtung macht. Sobald es dies tut, öffnest du deine Hände und fängst wieder von vorne an. Einmal bei dir angekommen streichle es am Kopf. Dann sende es wieder hinaus und hinein, bis dies gleichmäßig und sanft ist.

CIRCLING GAME 05

Die meisten Menschen denken, dies sei Longieren. Das „Circling Game“ ist jedoch viel mehr als das. Es ist eine mentale wie auch physische Übung, die dem Pferd lehrt, dass es in seiner Verantwortung liegt, die gefragte Gangart beizubehalten, bis es zu etwas anderem aufgefordert wird. Longieren heißt für das Pferd meistens, endlos auf dem Kreis zu gehen, oft mit ständigem Antreiben. Sein Körper wird dabei trainiert, während sein Geist verkümmert.

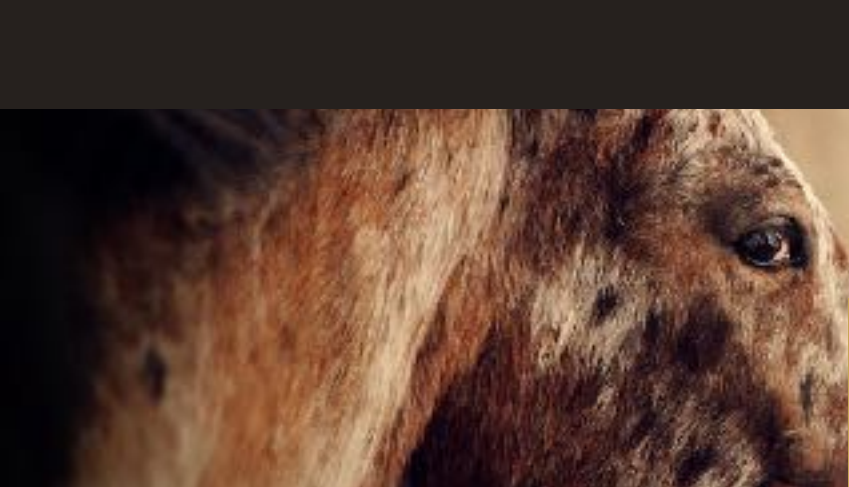
Das „Circling Game“ lehrt dem Pferd aktionsvoll im Schritt, Trab oder Galopp zu gehen und auf dem Kreis die Gangart beizubehalten, während du entspannt in der Mitte stehst. Das Geheimnis liegt darin, dass du das Pferd in Ruhe lässt, wenn es das tut, was du von ihm möchtest und etwas unternimmst, sobald es nicht mehr tut, was du ihm gesagt hast. Jedes Mal wenn, es die Gangart wechselt, holst du es wieder herein und schickst es wieder hinaus. Es wird lernen, dass es komfortabler ist, auf dem Kreis zu bleiben. Macht das Pferd zwei Runden ohne Hilfe, zeigt es Respekt und Selbstverantwortung. Nach mehr als vier Runden kann es dem Pferd langweilig werden. Wenn du dein Pferd dazu bringen willst, mental, emotional und physisch fit zu sein, liegt die Lösung nicht im Longjieren. Falls du mehr als vier Runden machen möchtest, entwickle mehr Phantasie... benutze Hindernisse, unebenes Gelände, verschiedene Seillängen, usw. um mehr zu erreichen und deine Pferd – Mensch – Kommunikation zu verbessern. Vergiss nicht, die Dinge aus der Sicht des Pferdes zu sehen.

SIDEWAYS GAME 06

Je besser dein Pferd rückwärts- und seitwärtsgeht, desto besser wird alles andere tun. Versuche es! Wie gut geht dein Pferd seitwärts? Sende zuerst den Kopf, dann seine Hinterhand, dann wieder seinen Kopf, dann seine Hinterhand, bis sich das Pferd selbst ausrichtet und seitwärtsgeht. Benutze einen Zaun um das Vorwärtsgen zu verhindern. Ein 3,7 m Seil ist die ideale Länge um anzufangen und der Carrot Stick ideal, um die Hinterhand zu bewegen. Beachte, dass du das Pferd gehen lässt und es nicht am Kopf zurückziehst. Wenn du das Gefühl hast, sein Kopf geht zu weit nach vorne, sende mehr Energie gegen seine Hinterhand. Die beste Art dies zu tun ist das Seil am Ende zu halten (dann bist du nicht zu nahe) und eine Welle gegen die Hinterhand zu senden. Es wird nicht lange dauern, bis das Pferd das „Sideways Game“ versteht und willig dem Zaun entlang seitwärtsgeht. Achte darauf, dass das Seitwärts gehen nach links und nach rechts ausgeglichen ist. Pferde neigen dazu in eine Richtung besser zu sein.

SQUEEZE GAME 07

Pferde neigen dazu in eine Richtung besser zu sein. Pferde haben Platzangst und hassen enge, eingeschlossene Orte. Das „Squeeze Game“ hilft Pferden ruhiger und mutiger zu werden. Stelle dich in einem Abstand von etwa 3 m zu einer Wand und sende dein Pferd zwischen dir und der Wand hindurch. Für viele Pferde ist dies noch zu eng, sei vorbereitet, wenn nötig mehr Abstand zu lassen. Verringere den Abstand nach und nach bis auf 1 m. Achte darauf, ihm auf jeder Seite des Engpasses Komfort zu geben, indem du es bis ans Seilende durchlaufen lässt, drehe es um und lass es einen Moment stehen, bevor du es wiederholst. Arbeite daran, bis es im Schritt, Trab und Galopp mühelos funktioniert. Einmal standfest, kannst du dein Pferd in den Anhänger senden, anstatt es hinein zu führen.



VERLADETRAINING + HORSEMANSHIP - CAMPS SIND KURZE CAMPS ÜBER 4 TAGE

Jeden Vormittag Seminar/Roundpensession für alle, nachmittags Arbeit an Knotenhalfter und Seil, Reiten und zum Abschluss Ausreiten nach Natural Horsemanship Prinzipien. Und natürlich Schrecktraining, und vieles mehr! Wir reiten ohne Gebiss. Gemeinsam essen und abends plaudern gehört genauso dazu, wie eine theoretische Einführung in die Prinzipien des Natural Horsemanship. Individuelle Betreuung garantiert, da Thorsten Gabriel zusammen mit einer Co-Trainerin unterrichtet. Egal ob Du Einsteiger bist oder schon Horsemanship-Erfahrung hast – wir holen Dich auf dem Level ab, auf dem Du stehst.

***Inhalte sind unter anderem:
Vermittlung von Natural Horsemanship
Freiarbeit im Roundpen***

Das Plus ist das Verladetraining

Verladeprobleme sind zu 99% auf Missverständnisse in der Verständigung Pferd-Mensch zurückzuführen. Bodenarbeit ist hier der Schlüssel zum Erfolg. Gerne zeige ich dir "deinen" Weg und leite dich an. Dein Ziel ist ein entspanntes Pferd, welches ohne Anspannung durch reine Körpersprache in den Hänger geht - ohne Gezerre, Longen, Gerten oder stressverbreitende "Helfer", sondern durch klare Regeln, Konsequenz und Lob. Das Verladetraining und die Horsemanship - Camps finden auf einer ausgesuchten Ranch statt. Preise: 750 € p.P. zzgl. Unterbringung und Verpflegung

CONTACTS

Thorsten Gabriel

+49 1573 140 9992

www.thorstengabriel.com

info@thorstengabriel.com